

## マンガ・アニメで日本を研究する

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 著者                    | 山田 奨治   |
| 会議概要（会議名，開催地，会期，主催者等） | 日越交流における歴史、社会、文化の諸課題，ハノイ，2013年11月13日-15日  |
| ページ                   | 133-139   |
| 発行年                   | 2015-03-31  |
| シリーズ                  | ベトナムシンポジウム 2013<br>Overseas Symposium in Vietnam 2013                           |
| 図書名                   | 日越交流における歴史、社会、文化の諸課題  |
| URL                   | <a href="http://doi.org/10.15055/00001088">http://doi.org/10.15055/00001088</a> |

# マンガ・アニメで日本を研究する

山田奨治

## 1. はじめに

日本に来たことのない外国の若者が日本に関心を持つようになる理由は、日本製のマンガ・アニメ・ゲームに親しんでいることに、ほぼ集約されているといってもいい状況がある。海外からみた日本への関心は、文学・歴史・宗教が中心だった1970年代以前の第1世代、経済・社会が中心だった1980～90年代半ばの第2世代を経て、1990年代後半頃からはポピュラー・カルチャーが中心になる第3世代<sup>1</sup>に入っているといえる。

しかし、日本のポピュラー・カルチャーへの関心から日本語学習、ひいては日本研究の門を叩いた学生を教育するのは、主に第1・第2世代の教師である。第2世代以前と第3世代とのあいだには、関心の対象・研究方法論に大きな開きがあり、そのギャップを埋める方策が必要である。すなわち、第1世代の日本研究は個別学問分野のなかのケース・スタディーであるか、あるいは「日本学」としてひとつの学問分野として成り立つものだった。第2世代に入ると地域研究としてのジャパニーズ・スタディーズが盛んになった。しかし、第3世代は個別学問分野にも地域研究の枠内には納まりきらない。そもそもマンガ・アニメ・ゲームは社会学の一部で扱われてきたが、その周縁に位置する研究とみなされていたことは否めないだろう。また、マンガ・アニメ・スタディーズを標榜した研究分野も勃興している。第3世代と親和性の高い分野としては、カルチュラル・スタディーズ、メディア・スタディーズ、フィルム・スタディーズなどがある。これらはすべて「スタディーズ」が付いていることに象徴されるように、個別学問分野にはない総合的なアプローチが要求されるものである。

1 こうした世代分類は一般化されておらず、研究分野によって相違がみられる。たとえば、政治学者の Gerald L. Curtis はアメリカにおける日本政治学研究を五つの世代に分類している（ジェラルド・カーティス『政治と秋刀魚——日本と暮らして四五年』日経BP社、2008年、51～58頁）。また国際交流基金の調査によると、アメリカの博士候補者で Asian-E. Asian Studies をディシプリンとする者の割合は、1989年の1.3%から1995年には12.9%、2005年には13.1%と顕著に増えている（The Japan Foundation. *Japanese Studies in the United States and Canada: Continuities and Opportunities*, Japanese Studies Series XXXVI. 2007, p. 37）。

まだ発展途上のマンガ・アニメ・スタディーズとジャパニーズ・スタディーズは結び付きうるものなのだろうか。そのようなことを考えて、筆者は「マンガ・アニメで日本研究」という共同研究会を日文研で開始した。その研究目的として、つぎのようなものを掲げている。

日本のマンガ・アニメ研究は、徐々にではあるが確実に発展を遂げている。しかしながら、その人気と比して研究者の人口は多いとはいえず、研究も充分に進んでいるとは言い難い。日本の研究者は外国語文献を読まず、外国の研究者は日本語文献を参照しないというギャップも生じている。海外ではマンガ・アニメを導入として日本研究へと学生をいざなう試みもなされているが、作品知識において教員を凌ぐ学生を指導する方法論と、ガイド付きの教材が不足しているといわざるをえない。

この研究会では、海外でのマンガ・アニメを媒介にした日本への関心の高さと現状の日本研究とのギャップを埋めるために、個々の作品を検討し研究・教育的な観点を与えていく。したがって、従来のマンガ・アニメ研究によく見られるような、個々の作品論・作家論・表現論には重きを置かない。作品が海外で流通したときの翻訳の質を問うことは重要であるが、訳文の欠点を指摘するよりも、各国の事情に合わせてどのような翻案がなされたかを重視したい。一方で、マンガ・アニメが持つ魅力と経済効果を国家の発展のために利用しようとする動きがはじまっているが、そうした流れとは距離を保ちつつ、さまざまなアクターによる活動を分析対象としたい。そして作品に描かれた世界と日本の文化・社会とを接続し、「聖地巡礼」に代表されるような作品と現実世界との交流、作品の「ユーザー」によるn次創作の広がり、作品に示された世界が日本や海外の文脈で、あるいはモダニズム以後の世界の大きな流れのなかでどのような意味を持つのか、などを問いたい<sup>2</sup>。

マンガ・アニメ研究は日本的な価値に関する問題に終始するべきではないという批判もある<sup>3</sup>。筆者はそれに同意しつつも、マンガ・アニメと日本文化の関係を追求すればするほど、固定的で伝統的な「日本文化」のイメージが変革されることの可能性も感じている。たとえば、現代日本マンガ・アニメで一般的な異常に大きな目の源流を、大正時代の少女雑誌にみられる西洋風のモダンなイラストに求めることもできるだろう<sup>4</sup>。もちろん、マンガ・アニメには現代の日本の文化・社会状況が分

2 <http://research.nichibun.ac.jp/ja/coop/archives/s014/index.html> (2015年1月5日確認)。

3 たとえば、トーマス・ラマルル(藤木秀朗・大崎晴美訳)『アニメ・マシーン』名古屋大学出版会、2013年、17頁。

4 中川裕美『少女雑誌に見る「少女」像の変遷——マンガは「少女」をどのように描いたか』出版メディアパル、2013年。

がちがたく織り込まれているので、作品を通して「日本文化」や「日本社会」を知ることができるという、安直な効用を否定するものではない。たとえば、画面の背景に描かれているお札やダルマ人形といったものが何であるのか、学校のクラブ活動とは何であるのか、なぜ高校生は学校に遅刻することを恐れて食パンをくわえながら走らなければならないのかといったことは、説明するに値することだろう。

しかし日本の社会・文化には外国の影響が強いことを、マンガ・アニメを通して理解することもできる。日本のアニメ産業に大きな足跡を残した手塚治虫の場合をとっても、アメリカのウォルト・ディズニーから絶大な影響を受けていることは、累々指摘されている<sup>5</sup>。

作品が異なる文化文脈に投げ込まれたとき、何がローカライズされたかを観察することで、作品を受容した文化圏の特質、ひいては「日本文化」や「日本社会」の特質を認識することもできる。この点でいま問題になっているのは、未成年の裸体表現に対する社会的寛容性の差違である。日本社会ではこの点については、現時点ではたいへん寛容であるが、イスラム教圏やキリスト教圏では女性の裸体、とくに「子ども」のそれに対しては、たいへんセンシティブな文化を持っている。たとえば、宮崎駿のアニメ映画『となりのトトロ』（1988年）には、12歳と設定されている娘が父親と入浴するシーンがある。日本の文化では、これはほのぼのとした親子の触れ合いにしかみえない。しかし、アメリカで父親がおなじことをすれば、その父親は逮捕され親権を剥奪される心配があり、表現として極めて不適切なものになっている。

人気を得た作品が「聖地巡礼」といわれるファン行動を巻き起こし、その舞台となった地域社会の現実を変えてしまう現象も確かに存在する<sup>6</sup>。自分が「日本人」だという意識が、特定の作品によって強化されることも、批判的にみることができる。これらの現象について、最近話題になったいくつかの作品から検討する。

## 2. 近年の作品の検討

### 2.1. 『進撃の巨人』

諫山創の『進撃の巨人』（図1）は、日本のみならず中国・韓国・台湾などを含む東アジアで2013年にもっとも大きな話題になった作品といってよいだろう。原作は『別冊少年マガジン』に2009年10月から連載中で、2013年4月から9月にかけてアニメ放映されて爆発的な人気を獲得した。そのストーリーは、つぎのようなものである。人類は圧倒的な力を持つ謎の巨人たちに追われ、巨大な城壁を何重に

5 手塚治虫・野口文雄『手塚治虫とウォルト・ディズニー』講談社、2005年。

6 岡本健『n次創作観光——アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』NPO法人北海道冒険芸術出版、2013年。



図1 諫山創『進撃の巨人 1』講談社、2010年

も築いて、中世ヨーロッパを思わせる城郭都市のなかで100年間にわたって平和に暮らしている。ところがある日、超大型巨人が出現し壁を壊して人類を再び脅かす。その危機に若者たちが命を捨てて立ち向かう。

アニメ版では、香港映画のワイヤーアクションを思わせるスピーディーな画面展開が見せ場になっている。その一方で、視聴者が感情移入をし、親しみを感じている登場人物たちがつぎつぎと巨人に食われ、無残に踏みつぶされていく。それでもなお敵に立ち向かい、自分が属するコミュニティに命を捧げることを極端に美化したストーリーラインを持っているのが特徴である。こうした作品が日本のみならず、現代の東アジアの若者に人気になることは、いったい何を意味しているのかは考察に値する。

## 2.2. 『ガールズ&パンツァー』

このアニメ作品（図2）は、2012年10月から12月にかけてテレビ放映されたもので、マンガやライト・ノベルの原作を持たない、アニメ・オリジナルの作品である。この物語世界では、戦車道という架空の武道が設定されている。戦車道は、茶道や華道のように乙女の嗜みとされている。主人公の少女たちが属する県立大洗女子学園<sup>7</sup>は、旧日本軍の翔鶴型航空母艦の形をした船のうえにある。彼女たちが属する戦車道部は、旧日本軍の戦車を含む第二次大戦中の戦車を操り、戦車道の全国大会に出場する。そこにはアメリカ、イギリス、ロシア、ドイツ、イタリアの軍隊を思わせるチームが競技に参加していて、主人公たちのチームは敵をつぎつぎと破って全国優勝し、学校を廃校の危機から救う。

この作品は、巨大なマシンを操る戦闘美少女という、日本アニメの典型をなぞっている。しかし、少女たちは戦いのなかでどれほど激しい攻撃を浴びても、誰も死なず怪我ひとつしない。そうした表現はギャグマンガによくみられるものではある。だが、戦車の動きのリアルさを追求した作品において決して傷つくことのない身体という表現は、現実の戦争への想像力を麻痺させる効果があるだろう。

物語序盤の舞台は茨城県大洗町に設定されている。町おこしの手法として確立しつつある「聖地巡礼」を意図的に引き起こすべく、アニメ制作の当初から大洗町の

7 大洗は茨城県の地名であるが、同名の学校は実在しない。



図2 『ガールズ&パンツァー 1』  
(DVD) パンダイビジュアル、  
2012 年



図3 『宇宙戦艦ヤマト 2199 1』  
(Blu-ray) パンダイビジュアル、  
2012 年

商工会がかかわってきた。<sup>8</sup> 開港まもない茨城空港には主人公たちを描いた巨大なバナー広告が掲げられ、大洗町では小さな商店の店先にも少女たちの等身大パネルが置かれた。こういった仕掛けが功を奏し、「聖地巡礼」を計画的に成功させた珍しい例になった。

『ガールズ&パンツァー』の成功は、2011 年の津波の際に被害を受けた大洗町にあかるい話題を振りまいた。2013 年 4 月に行われた「海楽フェスタ」には大勢の観光客の前で、作中に登場した戦車を自衛隊が展示し、入隊勧誘を行った。自衛隊の駐屯地でもない場所に戦車が置かれるのは、日本ではたいへん異常な光景である。その異常な光景が、アニメの力によって大衆に歓迎されるような形で現実のものになってしまうことを、どのように考えるべきだろうか。

### 2.3. 『宇宙戦艦ヤマト 2199』

本作（図3）は2012年に劇場アニメ映画として公開され、2013年4月から9月にテレビ放映された。この作品は1974年にテレビ放映され、その後再放送を重ねて社会現象といえるほどの大ヒットしたアニメ『宇宙戦艦ヤマト』をリメイクしたものである。基本的なストーリーラインやキャラクターとメカのデザインは、1974年版から大きくは変わっていない。時代は2199年、地球は謎の異星人の攻撃を受けて汚染され、人類は地下深くに暮らしている。人類の危機を救うために、旧日本海軍の戦艦大和を宇宙戦艦として復活させ、汚染除去装置を提供してくれるという

8 <http://www.nikkei.co.jp/category/offtime/tabeb/article.aspx?id=MMGEzq000021102013> (2015 年 1 月 5 日確認)。



異星人の住む惑星を目指すという話である。

この作品は、旧日本海軍の象徴的な戦艦だった大和を復活させて人類の危機を救い、しかもその乗組員の全員が日本人だと設定されている。フィクションとはいえ、そうした設定への疑問はいわずもがなである。本作がいまリメイクされた社会的背景には、福島第一原子力発電所の事故の収束の目処が立たないことや、震災被害からの復興を「絆」という内向きの結束で乗り切ろうとする日本社会の現状があるのかもしれない。

### 3. 文化伝播研究への視座

マンガ・アニメを通して、個別の作品を検討することとはまったく異なる次元で「日本文化」を考えることもできる。文化を共有することで「国民」が形成されるのだとしたら、海外のマンガ・アニメファンは日本の地方都市の住民以上に「日本国民化」しているともいえる。ではなぜそういえるのだろうか？

マンガ・アニメは受容の同時性の点で、日本の内外での時間差がほとんどなくなった文化コンテンツである。マンガ週刊誌『少年マガジン』の場合、その発売日は毎週水曜日だが、前週の金曜日には誌面のスキャン画像がネットに出回り、2～3週間後にはその翻訳がアップロードされる。このようなスキャンしてトランスレーションする行為は「スキャンレーション」と呼ばれている。スキャンレーションで日本のマンガを読む海外のファンは、日本での正式な出版日より前に最新のマンガ誌を読んでいる。

アニメの場合も日本で放映されてから、海外のファンが字幕付きの映像でそれを楽しむまでの時間差は、ほんの数時間にまで短縮されている。たとえば、東京メトロポリタンテレビジョン（東京 MX）は近年、重要なアニメ作品を多く放映している。同局は全国ネットを持たない独立テレビ局であるため、東京 MX で放映された作品は、全国独立放送協議会に加盟する地方局のいくつかで放映される。

また全国ネットで放映されたアニメであっても、日本の全県でそれがみられるわけではなく、関東と関西とで放映日がずれていることがある。『進撃の巨人』の場合、岩手・富山・愛媛・長崎・鹿児島では2013年10月から、山梨では同年11月から放映されている。これらの場合、日本国内に居住する国民よりも、海外でインターネットを駆使しているアニメファンのほうが先に最新の作品を視聴していることになる。そうした現状があるからこそ、海外でテレビ放映もDVD発売もされていないはずの最新のアニメでも、海外ファンのあいだでも大きな話題になり得ている<sup>9</sup>。

いまや海外は「日本」以上に「日本」なのだ。このように、マンガ・アニメの読書・視聴環境に限っていえば、「日本」の境界はすでに壊されている。

---

9 アニメ版『進撃の巨人』は、日本と韓国ではほぼ同時に放映された。

ところが、日本政府と業界はマンガ・アニメの「海賊」的な流通を押さえ込むことに熱心になっている<sup>10</sup>。これはマンガ・アニメファンというグローバルなアクターによって溶かされつつある国境を再び強固なものにし、供給側が意図した作品だけを輸出し、他国から確実に収益を回収することを目論む、日本の「文化帝国主義」だと批判することもできる。また、いわゆる「海賊」行為は一部の国が政策として行っているマンガ・アニメ輸入規制を、民衆の力で打ち破る営みにもなっている。このようにマンガ・アニメを切り口にした研究は、さまざまなレベルで可能なのだ。

#### 4. おわりに

マンガ・アニメ研究は、それらを日本の文化・社会潮流として総体的に論じるものと、個別の作品を論じるものがみられる。前者は現代哲学・思想に通じる論点を出している一方で、後者は個別の作品論・作家論・表現論を精緻化する傾向を持っている。日本国内においては評論的な研究が多いのに比して、英語圏ではカルチュラル・スタディーズやフィルム・スタディーズに基礎を置いたよりアカデミックな論調がみられ、両者のブリッジはまだ十分ではない。

日文研の研究会では議論の出発点を個々の作品に置くことにした。個々の作品こそがマンガ・アニメ文化の基盤になるものだからだ。しかし作品論・作家論・表現論には深入りせず、むしろ作品と現実の日本の社会・文化とを接続していくことで、マンガ・アニメ作品への視点を拓くことを狙っている。それが第2世代以前の日本研究と第3世代とのあいだをつなぐための、地道な作業になるだろうと考えている。そして重要なことは、日本のマンガ・アニメを入り口として、学生を娯楽から思索へと向かわせる術を持つことだろう。

10 日本は海賊版の流通規制を目指した「偽造品の取引の防止に関する協定」(ACTA)の中心的な推進国であったが、その秘密交渉の手法がEUなどで激しく非難され、同協定を批准したのは日本だけという結果になり、発効の目処はまったく立っていない。